Flucht und Verrat

Gesteinsbrocken und Feuer fegten über einen Teil der Zauberuniversität!

Die meisten Lehrer konnten sich vor größerem Schaden bewahren, da sie schnell auf die Situation reagiert hatten. Sie hatten die Festlichkeiten der Jubiläumsfeier verlassen, um draußen eine wichtige und vertrauliche Unterhaltung zu führen, als plötzlich ein großer Energieanstieg im Essenssaal die hintere Wand in Stücke riss. Es glich schon fast einer im Inneren herbeigeführten Explosion. Aber dies erschien jeder Lehrkraft unlogisch.

Shila Wuchsbaum wurde durch das schnelle Eingreifen Haniels, dem Engelskrieger des Windes, geschützt, während der Engelskrieger des Feuers den Schulrektor Meister Merdin beschützte.

Wodahs hatte instinktiv seinen Schatten zu einer Schutzhülle hochgezogen und Waffenmeister Ansem rief eine seiner Seelenwaffen, um bedrohliche Brocken in Scheiben zu zerschneiden.

Britanie war die Einzige, welche massiv und direkt von einem umherfliegenden Gesteinsstück getroffen wurde. Ihr Unterkörper lag überall verstreut auf dem Unigelände!

Jeder sah dies, aber niemanden kümmerte es. Das lag aber auch daran, dass Britanie diesen Zustand selbst herbeigeführt hatte, um nicht verletzt zu werden. Ihr Yetenek bestand immerhin darin, sich in Papier auflösen zu können. »Verdammt, was ist hier los?«, schnaubte sie und konnte das noch alles nicht begreifen.

Ein Schatten zog über ihr vorbei. Britanie fixierte diesen sofort, denn von ihm ging eine gewaltige, bösartige Energie aus. Sie erblickte Fürchterliches: »Meister Merdin, Simona läuft Amok und hat die anderen Teufelskinder im Schlepptau!!!«

Simona war selbst ein Teufelskind, welches von Fynn und seinen Freunden aus den Fängen der Verbrecherorganisation Cassiopaia befreit und in die Zauberuniversität eingegliedert wurde. Doch nun stellte sich allem Anschein nach heraus, dass dies von Anfang an von Cassiopaia so geplant war, um auch noch an die restlichen Teufelskinder heranzukommen!

Meister Merdin vertraute nicht auf die Engelstor-Barriere, welche die Zauberuniversität umgab und schützte, sondern versuchte selbst, das Amok laufende Kind zu stoppen. Er errichtete mit seiner Magie eine Wand aus reinem Licht, um Simona am Weiterkommen zu hindern. Doch der alte Magier hatte die gewaltige Tobsucht des Teufelskindes unterschätzt, denn sein Hindernis wurde in kleine Stücke zerschlagen.

Der Engelskrieger des Windes nutzte die Sekunden und raste als schnellster Krieger der Zauberuniversität auf Simona zu. Mit zwei gewaltigen Techs versuchte er, diese an Ort und Stelle festzunageln, aber auch er unterlag ihrer mächtigen Kraft. Haniel wurde mit einem starken Hieb davongeschlagen, allerdings konnte er sich noch zwei der vier Teufelskinder schnappen, die Simona gekidnappt hatte.

»Ich lasse dich nicht entkommen!« Chamuela, die Engelskriegerin des Wassers, reicherte Wasser an. Sie fokussierte ihre Gedanken und presste ihre Handflächen zusammen. Wasser peitschte in unnatürlichen Mengen aus ihrem Mund und ergab zusammengefügt eine riesige Welle, auf der sie nun ritt. Merdin, wie auch die Engelskrieger des Feuers und der Erde, Metatron und Japhiel, leisteten ihr Gesellschaft und ritten mit ihr auf das Teufelskind zu.

»Noch ein kleines Stück mehr, dann ist sie in unserer Reichweite!«, sprach Japhiel und machte sich schon bereit, eine Tech zu wirken. Meister Merdin hatte wahrscheinlich eine größere Reichweite, aber die Engelskrieger erkannten, dass er vom plötzlichen Zerschmettern seiner Barriere noch geschwächt war.

Und so konnte keiner von ihnen Simona aufhalten. Sie flog in der Luft weiter, indem sie sich mit großer Wucht von der Luft unter ihren Füßen und Händen abdrückte. Das bösartige Pandra umhüllte sie vollkommen und hielt die restlichen zwei Kinder fest an ihr. Die Barriere des Engelstores konnte dem tobsüchtigen Teufelskind nichts entgegensetzen. Außerhalb des Tores angekommen, landete Simona mit ihren zwei erbeuteten Teufelskindern auf dem Boden und raste wie ein Tier auf vier Beinen davon. Einzig Staub blieb übrig. Nur dieser und die Bäume, welche sie beim Rennen entwurzelte, ließen erahnen, in welche Richtung sie floh.

Haniel wusste, dass selbst er, als Beherrscher des Windes, nicht schnell genug wäre, um Simona einzuholen, deswegen sprach er zu Anisa: »Schnell, behalte sie mit deinem Sternenblick im Auge! Sie wird zum Stützpunkt Cassiopaias unterwegs sein. Das kann eine Chance für uns sein.«

Anisa gehorchte und aktivierte den zweiten Grad ihres Sternenblicks.

Dieser ließ sie nicht nur extrem weit sehen, sondern verlieh ihr auch die Fähigkeit, Hindernisse zu durchblicken. »Habe sie!«, gab sie dem Engelskrieger des Windes Bescheid.

Dieser nickte ihr zu: »Sehr gut!«

***

»Argh, Veritas. Mach was! Ich bekomme das Gör nicht mehr unter Kontrolle!« Zaramon, der Anführer Cassiopaias, welcher seinen Geist durch eine Tech in ein kleines Mädchen namens Sky geschickt hatte, um sein eigenes Leben zu verjüngen und zu verlängern, hatte das Teufelskind nicht mehr im Griff.

Sky hatte sich in die Gedankenkontrolle von Veritas eingeklinkt und das Energielevel von Simonas Teufelsmonster zu stark hochgeschraubt.

Der Wissenschaftler hatte Ahnung von Medizin und dem menschlichen Körper, daher hatte er sie gewarnt, es nicht zu übertreiben. »Ich weiß selbst nicht, wie ich sie bändigen kann«, gab der rothaarige Veritas verzweifelt zurück.

Sky biss sich auf die Lippe: »Sie kommt direkt zu unserem Stützpunkt gelaufen. Das wäre auch schön und gut, aber wenn sie weiter so einen Aufstand währenddessen macht, wird uns Merdin bald finden. Ihre enorme Energie macht sie leicht aufspürbar! Und ich wette, dass Merdin sie mit einem Sternenblick anvisiert hält.«

Veritas machte sie auf ein ganz anderes Problem aufmerksam: »Und was machen wir, wenn Simona hier angekommen ist? Wird sie sich von alleine beruhigen oder wie wollen wir sie unter Kontrolle bekommen?«

»Kannst du nicht diesen Symbionten in ihrem Körper ausschalten?«

Veritas schüttelte den Kopf: »Eigentlich könnte ich das, aber ich kann ihn mental nicht erreichen. In Simona schwingen zu viele andere Gefühle und ein Verlangen, da ist mein Gedanke nur eine kleine Flamme in einem tobenden Vulkanausbruch.«

»Und was ist, wenn wir Simonas Energielevel weiter erhöhen und hoffen, dass der Symbiont durchschmort?«, kam Sky in den Sinn.

Der Wissenschaftler überlegte kurz. »Das würde sicher funktionieren, aber die Chance liegt bei fünfzig Prozent, ob sie sich beruhigt oder weiter in Rage bleibt. Für so ein Szenario habe ich den Symbionten zur Gedankenkontrolle nie konzipiert«, gab er zu bedenken.

Sky konnte nichts ändern: »Uns bleibt wohl keine andere Wahl!«

Eine ihnen bekannte Stimme schallte durch den langen Korridor. »Braucht

ihr vielleicht meine Hilfe? Ich kann die Energie dieser Bestie bis hierher spüren. Sie ist gewaltig.«

Veritas und Sky drehten sich um. Hinter ihnen standen Ednan und Jennipher, zwei weitere Mitglieder von Cassiopaia.

Die Hexe Jennipher hatte sich einige Zeit nicht blicken lassen, da sie die letzte Konfrontation mit Fynn und der Tochter der himmlischen Steppe verdauen musste. Diese hatten Jennipher nachhaltig geschwächt. Daher waren Sky und Veritas überrascht, sie nun im Korridor stehen zu sehen, so selbstbewusst wie eh und je.

Natürlich freute sich die Anführerin, sie wieder bestärkt zu erblicken: »Wirst du mit ihr fertig?«

Jennipher klopfte mit ihrem Stab auf den steinernen Boden und der darauf befindliche Kristall begann, bedrohlich zu leuchten: »Ich habe mit der Kleinen noch eine Rechnung offen!«

Veritas erinnerte sich! Vor nicht allzu langer Zeit hatte er die Gedankenkontrolle von Simona zum ersten Mal testen wollen und sie gegen Jennipher antreten lassen. Die Hexe war nicht so haushoch überlegen, wie sie meinte, und wurde etwas vorgeführt.

Sky nickte: »Veritas wird den Symbionten töten, wenn sie hier eintrifft. Sollte sie weiter wüten, verlasse ich mich auf dich. Chandria ist auch noch hier in der Festung, zu fünft müssten wir sie auf jeden Fall gebändigt bekommen, ohne sie töten zu müssen, denn dann wären unsere ganzen Anstrengungen umsonst gewesen.«

Jennipher nahm eine der Treppen nach oben: »Hey Fettwanst, komm mit!«, sprach sie zu ihrem Partner Ednan, der ihr sofort folgte.

»Jaaa, ich komme ja schon ganz schnell, Jennipher«, entgegnete er ihr kindlich, als wäre er etwas zurückgeblieben im Kopf.

Die Festung von Cassiopaia wurde deswegen bisher noch nicht gefunden, weil sie sich weit über dem Boden Fermanias permanent fliegend fortbewegte.

Ihre Kutte wedelte stark im Wind, als Jennipher mit ihren gläsernen Keilschuhen an den Rand der Festung trat und in die Tiefe hinabblickte. Auch Ednan hatte mit dem Wind zu kämpfen, doch nicht lange. Jenniphers Kristall begann grün zu leuchten, um eine Wind-Tech zu wirken. Damit bändigte sie die Luftströmungen um sich herum und es war nun windstill. »Nicht, dass meine Frisur noch zerstört wird. Hab da zwei Stunden dran gesessen«, sprach sie leise zu sich selbst.

Dann nahm sie ihr verzaubertes Fernrohr zur Hand. Es war noch erfüllt von einem mächtigen Zauber aus dem Buch des Salomo, welches sie nun

leider nicht mehr besaß. Dadurch konnten ihre Augen genau so viel sehen, wie Anisa mit ihrem Sternenblick. Und so erkannte Jennipher einmal Simona, die extrem schnell auf die fliegende Festung zukam, und zum anderen Anisa, die Simona mit ihrem Sternenblick fixierte.

Die Hexe wusste um die drei Stufen des Sternenblicks Anisas. Es war ein extrem mächtiges Yetenek. Sie kannte einen guten Zauber, der ihr die Sicht rauben würde, aber sie wusste nicht, ob dieser auch wirken würde, wenn Anisa den dritten Grad aktivierte …

Allerdings blieb ihr keine andere Wahl, als es zu versuchen.

Jennipher legte ihr Fernrohr ab und hielt ihren Stab mit beiden Händen fest umschlungen. Er begann weiß zu leuchten, denn sie wirkte reine Magie: »Mächtiges Licht am Himmelszelt, höre meinen Ruf aus dieser Welt. Überziehe die Sphären mit deinem Glühen, und lasse meinen Feind weder sehen noch fühlen!«

Blitze zuckten von ihrem Stab in den Himmel. Ein Teppich aus Licht kam herabgesegelt und erinnerte an schöne Polarlichter.

Jennipher grinste: »So, das war's schon. Ich hoffe, es reicht. Und jetzt zu dir!« Die Hexe konnte die wild gewordene Simona schon fast erkennen, so nahe war sie gekommen.

***

»Verdammter Mist!«, fluchte Anisa.

»Was ist los?«, wollte Haniel wissen.

»Cassiopaia muss wohl mitbekommen haben, dass ich Simona mit meinem Sternenblick verfolge. Jennipher muss einen Zauber angewandt haben, um mir die Sicht zu rauben!«

»Dann benutze doch den dritten Grad. Damit kannst du doch Energien, Auren und Magie sichtbar machen, oder?«

Anisa mochte es nicht, wenn man sie einzig auf ihre Augengabe reduzierte. »Ja, könnte ich, allerdings kann ich es nicht lange halten und ich muss kurz mein Pandra dafür ansammeln.«

»Dann los! Red nicht so viel und fang an!« Haniel wollte zwar nicht patzig werden, aber die Zeit drängte.

Anisa fühlte sich schlecht, wenn sie angeschrien wurde, aber sie tat, was ihr gesagt wurde. Sie atmete tief durch und presste ihre Handflächen aufeinander. Sie schloss ihre Augen und fokussierte ihr Pandra in diese. Ihre Augenlider begannen warm zu werden und pulsierten mit schwachem Licht.

Dann riss sie ihre Augen auf und sah die Welt auf ganz neue Weise. Das Materielle schien in den Hintergrund gerückt zu sein. Sie sah alles, was existierte, in so vielen unterschiedlichen Farben. Somit musste sie Stück für Stück die Farben ausblenden, die sie nicht kümmerten. Anisa ließ nur die Spektren drinnen, die sie Pandra und Magie sehen ließen. So konnte sie entweder Simona oder Jennipher finden, beide waren vielversprechende Ziele.

Doch jemand der Anwesenden wollte ganz und gar nicht, dass Anisa erfolgreich war!

Und so verließ urplötzlich Anisas ganze Kraft ihren Körper! Sie konnte den Sternenblick nicht halten und kippte schwer atmend um.

***

Merdin hatte seinen Verdacht schon vor Wochen den Lehrern gegenüber geäußert: Er ging sehr stark davon aus, dass es noch einen weiteren Spion an der Zauberuniversität geben musste. Nur dadurch ließe sich erklären, wieso Cassiopaia damals genau zur selben Zeit auf die Suche nach der himmlischen Steppe gegangen war wie sie. Also musste jemand diese Information weitergegeben haben.

Es passte dem Spion zwar ganz und gar nicht, hier im Offenen gegen Anisa agieren zu müssen, aber die Not ließ es nicht anders zu.

Es hatte immerhin hoffentlich niemand mitbekommen …

Fynns Wahl

Ein paar Monate waren seit diesem Vorfall vergangen und es hatte sich einiges an der Zauberuniversität verändert.

Letzte Umfragen der Unizeitung legten dar, dass über achtzig Prozent der Studenten kein wirkliches Vertrauen mehr darin hatten, dass die Zauberuniversität ein sicherer Ort für sie war. Nicht nur, dass sich Sky damals als Anführerin von Cassiopaia herausgestellt hatte, nun war sogar eine Schülerin der Universität von der Organisation manipuliert worden, bevor sie mit zwei Teufelskindern entkommen konnte.

Fynn und Kristin konnten von Haniel gerettet werden, Maio und Chloe hatten jedoch weniger Glück. Viele andere Studenten waren damals im Essenssaal verletzt worden und mussten auf die Krankenstation.

Die Prüfungen wurden um einige Wochen verschoben, aber von den meisten bestanden. Danach hatte der Magier und Leiter der Schule Merdin beschlossen, die Semester und deren Inhalte abzuschaffen. Jeder Student sollte individuell nach seinen Gaben und Vorlieben ausgebildet werden. Somit musste nicht mehr jeder das Gleiche lernen. Die einen wurden in Techs ausgebildet, andere in Nahkämpfen, Seelenwaffentechniken, Illu-Tech-Anwendungen oder Seelengeistkämpfen.

Zudem veranlasste er, dass die restlichen beiden Teufelskinder an der Zauberuniversität, Fynn und Kristin, gesondert gefördert werden mussten. Es konnte sich niemand mehr erlauben, dass Cassiopaia weiterhin solch ein leichtes Spiel hatte. Je stärker jedes Teufelskind war, desto besser konnte es sich selbst verteidigen. Das war von Anfang an Merdins Ziel gewesen, allerdings war er gezwungen, alles etwas schneller anzugehen.

Fynns Fortschritte in Magie mithilfe des Buches des Salomo zu beschleunigen, ging auch nicht auf, denn das Buch ließ sich nicht öffnen. Merdin war wohl nicht mehr stark genug und Fynn wohl noch zu schwach. Allerdings konnte es nun die Hexe Jennipher nicht mehr verwenden, sie hätte mit ihrer Böswilligkeit einiges Schlimmes damit anrichten können.

Kristins Kompetenzfelder waren nun Nahkampf und Wasser-Techs. Da

sie schon öfters mit ihrem Teufelsmonsterpandra in Berührung gekommen war, lernte sie zudem, das teuflische Pandra kontrolliert für ihre Zwecke einzusetzen.

Fynn hatte leider ein paar Programmpunkte mehr, denn er war zudem einer der letzten Wesen aus reiner Magie. Wie Merdin beherrschte er alle Elemente gleich gut, was ihn automatisch zu einem Magier machte. Nur das Element Blitz blieb ihnen, wie auch Jennipher, verschlossen. Es galt als das verlorene Element. Erst seit kurzem gab Merdin jedem an der Zauberuniversität preis, dass es einst einen fünften Engel gab, welcher von den anderen verstoßen und vernichtet worden war. Da dieser Engel aber in manchen Geschichten in Verbindung zu den Teufelsmonstern gebracht wurde, entschloss sich Merdin, die Tatsache über den fünften Engel nie in den Lehrbüchern zu erwähnen. Auch dies förderte nun das bröckelnde Vertrauen. Wieso das Element Blitz nicht von ihnen gezaubert werden konnte, war damit zu erklären, dass es der fünfte Engel einfach nicht wollte und sein Element nur denen freigab, die er für würdig erachtete. Und wie auch allen bekannt war, war dies bisher einzig Leon! Aber Fynn war optimistisch, dass er auch irgendwann das letzte Element besitzen würde. Spüren konnte er es ganz eindeutig, nur wurde es vor ihm verborgen …

Merdin hatte zudem auf Fynn und Kristin, nach Absprache mit ihnen, einen Zauber angewandt. Dieser war nämlich nicht zu unterschätzen, denn er erlaubte den beiden, auch im Schlaf weiterzutrainieren, um ihre Fähigkeiten zu schärfen. So gelang es ihnen tatsächlich, in kurzer Zeit größere Fortschritte als jemals zuvor zu verzeichnen. Allerdings durften sie nicht zu häufig hintereinander im Schlaf trainieren und lernen, weil ihr Verstand dadurch keine Ruhe bekam und es auf Dauer schlimme Folgen haben könnte – Müdigkeit und sich nicht völlig konzentrieren zu können, waren noch die kleinsten.

Und so befand sich Fynn nun mitten in einer Kampfprobe, um seine bisherigen Fertigkeiten mit seinen Elementen und Seelen-Instrumenten zu überprüfen.

Anwesend war nicht nur Merdin, sondern auch die vier hoch angesehenen Engelskrieger. Sie alle bildeten die höchste Instanz der Zauberuniversität und waren gleichzeitig die mächtigsten Krieger.

Magier Merdins Kristallkugel, welche neben ihm schwebte, begann hell zu leuchten, denn er wirkte Magie. Und aus reinem Licht wurde die Arena erschaffen, die über dem Freigelände der Zauberuniversität flog. Ein riesiger Würfel! Dann leuchtete Merdins Kugel braun und Erde ergoss sich aus ihr, um den Würfel begehbar zu machen.

Fynn war beeindruckt, mit welcher Leichtigkeit Meister Merdin dies erschuf. »Meister, ein Würfel? Wieso kein Feld?«, fragte er bei seinem Mentor nach.

Dieser hatte sein Werk gerade vollbracht und antwortete Fynn: »Findest du es nicht gut? So habt ihr auf kleiner Fläche sogar sechs Felder zum Kämpfen, denn jede Seite des Würfels kann verwendet werden. Du musst nur die Schwierigkeit beachten, die ich mit eingebaut habe.« Merdin lächelte etwas. Der Würfel, den er erschaffen hatte, flog nicht einfach nur in der Luft, sondern er rotierte auch leicht. Also selbst wenn Fynn sich entscheiden sollte, nur auf einer Fläche zu kämpfen, so müsste er auf die Schwerkraft achten und permanent den Pandrafluss in seinen Füßen anpassen, um nicht vom Würfel zu fallen.

Merdin fuhr fort: »Nun, Fynn, jetzt kannst du dir deinen Gegner aussuchen.«

Fynn schaute sich um, entdeckte aber keine anderen Schüler, die mit ihm den Übungskampf hätten durchführen können. »Meister, ich sehe niemanden, den ich auswählen könnte.«

Merdin schaute etwas verwirrt: »Oh doch, mein Junge, hier!« Er zeigte auf sich selbst und die vier Engelskrieger!

Fynn glaubte, etwas falsch verstanden zu haben. Das konnte unmöglich stimmen.

Chamuela legte Einspruch ein: »Meister Merdin, bei allem Respekt, aber ich habe sehr wichtige Dinge zu erledigen. Wir sollten also alle hierherkommen, damit er sich einen von UNS als Kampfpartner raussuchen kann? Meint Ihr nicht, dass das etwas übertrieben ist? Der Junge hat doch keine Chance!«

Fynn stimmte ihr da voll und ganz zu und hoffte, dass sich an dieser Tatsache durch Chamuelas Beschwerde etwas änderte.

Merdin wusste, dass die Dame unter den Engelskriegern so reagieren würde. Sie war immer sehr fleißig, man würde sie also immer bei irgendetwas stören. »Natürlich nicht. Die anderen Engelskrieger sind hier, um mit mir Fynns Leistungen zu beurteilen.«

Fynn blieb ein Kloß im Halse stecken. Alle Engelskrieger würden zusehen und bewerten? Er konnte sich vor Aufregung kaum bewegen.

Chamuela nahm es so hin: »Und wie sind die Regeln dieses Trainingskampfes?«

Merdin wandte sich wieder Fynn zu: »Die Regeln sind eigentlich ganz banal. Wenn du vom Würfel fällst oder kampfunfähig bist, bekommst du Minuspunkte. Drei Minuten musst du durchhalten, dann ist der Kampf vorbei. Erlaubt ist, alle Felder des Würfels zu benutzen. Alle zur Verfügung stehenden Waffen können verwendet werden. Magie, Techs, Seelengeister,

Murmeln und Seelenwaffen. Verboten sind Illu-Techs, die töten könnten, aber das muss eigentlich nicht erwähnt werden.«

Fynn schluckte einmal kräftig.

»Und jetzt wähle deinen dreiminütigen Gegner, Fynn!«, forderte der Magier am Ende seiner Erklärung auf.

Dass er Meister Merdin nicht nehmen würde, war natürlich von vornherein klar. Blieben noch die vier Engelskrieger. Die beiden, die er am besten kannte, waren Metatron und Chamuela, die für Feuer und Wasser standen. Er wusste, wie sie ungefähr im Kampf vorgingen, aber gleichzeitig wusste er auch, was sie alles draufhatten! Deswegen nahm er keinen der beiden. Blieben noch Wind und Erde übrig. Als Simona Amok gelaufen war, hatte sich Haniel ihr in den Weg gestellt. Er konnte wegen des ganzen umherfliegenden Schutts zwar nicht allzu viel sehen, aber das, was er von Haniel mitbekam, hatte ihn tief beeindruckt!

»Ich nehme Meister Japhiel!«

Merdin war zufrieden. »Gut, dann ab, hoch mit euch!« Mit einem Klatschen Merdins befanden sich beide Kämpfer mittels Magie auf dem Würfel. Fynn musste kein Pandra in seinen Füßen benutzen, da die Seite des Würfels, auf der sie sich befanden, noch gerade stand …

»Na gut, dann legt mal los!«

Kampf gegen einen Engelskrieger

»Bei drei Minuten muss ich leider sehr direkt in die Offensive gehen, mein lieber Fynn. Ich habe die gleiche Seelenwaffe wie du.« Ein Glühen erstrahlte aus seinem Ring und ein riesiger, klobiger Hammer aus Metall tauchte in seiner Hand auf. Der Stiel war fast so lang wie er selbst. Er tippte damit kurz auf den Boden. »Level-vier-Erd-Tech, bodenloser Abgrund!«

Fynn sah kurz etwas an Japhiels Hammer aufleuchten, aber dann musste er sich auf etwas anderes konzentrieren, denn ausgehend von dem Engelskrieger brach der Boden einfach in eine unendliche Leere hinweg. Fynn musste reagieren und beschwor seinen Seelengeist. Eine Blüte erwuchs in seiner Handfläche und aus dem Glanz der Knospe erhob sich sein stets treuer Freund: ein geflügeltes Einhorn. In den letzten Monaten hatte sich Fynn sehr weiterentwickelt und Seelengeister taten es ihrem Beherrscher gleich. Es hatte ein prachtvolles Fell, die Federn seiner Flügel waren satt und sein Horn erstrahlte in allen Farben, die ein Regenbogen kannte.

Fynn machte einen Satz auf den Rücken des schönen Wesens und erhob sich in die Lüfte.

Japhiel lachte. »Gute Idee, aber da habe ich schon was für dich.«

Wieder glaubte Fynn, kurz etwas am Hammer aufleuchten zu sehen, konnte es aber immer noch nicht mit Bestimmtheit benennen. Erneut stampfte der Engelskrieger einzig seinen Hammerstiel leicht auf den Boden. »Level zwei. Sandsteinregen!« Durch diese Tech mobilisierte er herabfallende Gesteinsbrocken von seiner vorhergehenden Tech und schleuderte sie mit hoher Geschwindigkeit Fynn und seinem Seelengeist entgegen.

Dieser war verwundert, dass Japhiel ohne den Einsatz seiner Hände Techs wirken konnte. Das war etwas ungewöhnlich. Selbst die anderen Engelskrieger mussten dies tun.

Da es zu viele Splitter waren, die da angeflogen kamen, wurde der Seelengeist von Fynn schmerzhaft am rechten Flügel verwundet und ging in den Sturzflug. Fynn versuchte noch, die ungefähre Richtung auf

Japhiel zu halten. Dann sprang er von seinem fliegenden Einhorn und rief dieses wieder in seine Seele zurück, damit es sich heilen konnte.

Japhiel beobachtete dies, ohne Gefahr zu verspüren. Doch genau das wollte Fynn: ihn in Sicherheit wiegen.

Fynn ging in sich. Er fand sich in seinem Geist wieder und stand in einem Gang mit vielen Türen. Jede Tür führte zu etwas, was in seiner Seele verborgen war. Seine Seelenwaffe, der Seelengeist, das Teufelsmonster und seine Magie. Damit Fynn schneller Magie wirken konnte, hatte Merdin ihm damals geholfen, mit einem kleinen Kristallsplitter genau diese Raumtür offen zu halten. In dem Raum befand sich ein Tisch mit vier Kugeln. Jede in einer anderen Farbe, repräsentativ für jeweils ein Element. Fynn hatte die Stelle mit dem Abdruck zwar schon vorher bemerkt, aber jetzt, da er die Geschichte zu dem verlorenen Element kannte, wusste er, dass dort eine fünfte Kugel hätte liegen müssen. Die für das Element Blitz …

Jedenfalls wollte Fynn eine Wind-Tech wirken, also nahm er die grüne Kugel in die Hand. In der Realität vergingen nur ein paar Sekunden.

Die Vorkehrungen waren getroffen. Nun rief auch Fynn seine Seelenwaffe aus seinem Ring herbei, ebenfalls einen Hammer. Er sah graziler und feiner gearbeitet aus als der von Japhiel. Zudem befand sich am unteren Ende eine durchsichtige Kugel, in welcher Pandra zirkulierte. Dies machte den Hammer für Fynn besonders leicht.

Beiden war klar, dass Fynn zu langsam war, um viel Schwung für einen Schlag zu bekommen. Aber deswegen hatte Fynn sich auch für das Element Wind entschieden, denn er hatte kleine Strudel aus Luftströmungen um seine Füße gelegt, die er nun aktivierte! Wie eine zündende Rakete wurde Fynn nach vorne katapultiert. Japhiel schreckte tatsächlich kurz auf, weil er schneller reagieren musste, aber selbst die erhöhte Geschwindigkeit war für ihn kein wirkliches Problem. Er hob seinen Hammer und Funken flogen, als sich die beiden Waffen kreuzten. Fynn zitterte leicht, weil er versuchte, mehr Druck aufzubauen. Japhiel grinste nur: »Nicht genug, tut mir leid!«

Doch dann fiel Fynn eine Situation aus der Vergangenheit ein, im Kampf gegen die Hexe Jennipher von Cassiopaia. Sie hatte sich damals stärker gezaubert. Nur hatte er keine Ahnung, was man für diesen Zauber brauchte oder dafür machen musste. Doch ein Flüstern, das Fynn Instinkt nannte, gab ihm den Anstoß in die korrekte Richtung.

Japhiel erkannte eine kaum wahrnehmbare weiße Aura um Fynn und als er gerade beginnen wollte darüber nachzudenken, verspürte er, wie sich Fynns Körperkraft etwas erhöhte. Er war erstaunt. *Hat er sich eben selbst verzaubert?*

Leider reichte es nicht, da der Instinkt von Fynn keinen perfekten Zauber zustande brachte.

Zudem wusste Fynn, dass er nicht besonders gut in Nahkämpfen war, die Situation ließ aber keine andere Möglichkeit zu. Und da er jetzt schon einmal so nahe an Japhiel herangekommen war, versuchte er, die Gunst der Stunde zu nutzen.

Der Engelskrieger der Erde musste grinsen, weil er an Fynns Augen ablesen konnte, was er vorhatte. Und er wusste genauso wie Fynn selbst, dass er im Nahkampf nicht sehr geübt war.

Fynn versuchte, Japhiel mit einem Fußtritt zu treffen, aber dieser wich mit leichten Schritten aus. Dann schwang er seinen Hammer. Mehrere schnelle Hiebe trafen den Lehrer, aber wieder wehrte er alles spielend leicht mit seinem eigenen Hammer ab. Dabei schlug der Engelskrieger Fynns Seelenwaffe immer so geschickt weg, dass er immer mehr Schwung verlor, deswegen musste Fynn umdisponieren.

Er schickte zusätzlich Pandra in seinen noch stärker verzauberten Arm, dann berief er seine Seelenwaffe zurück in seinen Ring und schlug mit seiner Faust und voller Wucht gegen Japhiels Bauch.

Aber der musste nicht einmal einen Schritt nach hinten ausweichen, weil er von dem Angriff nichts spürte.

Fynn war schockiert von dieser Standhaftigkeit. Gleichzeitig fiel ihm aber auch ein, dass das Gerücht umherging, Japhiels metallene Rüstung sei sogar ein Teil seines Körpers und habe das dünne Geflecht eines Pandrasystems.

Diesmal holte Japhiel aus und trat Fynn von sich. Damit er nicht auf dem harten Steinboden entlangschlitterte, unterjochte Fynn kurz das Element Erde und ließ ein Sandbett unter sich entstehen. Die weichen Körner federten seinen Rückprall ab.

Ein erneutes Aufleuchten an Japhiels Hammer lenkte Fynns Aufmerksamkeit wieder auf den Engelskrieger: »Ah, du stehst auf Sand? So, mal schauen, was du machst, wenn du deinen Feind nicht mehr sehen kannst! Level-eins-Tech. Undurchlässige Sandverwirbelung.«

Von jetzt auf nachher kam ein starker Sandsturm auf und raubte Fynn jegliche Schicht. Die feinen Sandkörner brannten in seinen Augen und sie offen zu lassen, ging einfach nicht. Deswegen musste er sofort etwas unternehmen, bevor Japhiel weiter angreifen konnte. Fynn hatte zwar kein genaues Zeitgefühl, aber sehr viel war von den drei Minuten bestimmt nicht mehr übrig. In seinem Inneren griff er erneut nach der grünen Kugel und wirkte Wind. Da er als Magier freien Zugriff auf alle Elemente hatte,

brauchte Fynn auch keine Techs mehr zu erlernen, da er alles nach seiner Vorstellung formen und verwenden konnte. Nur an der Levelhöhe, also der Intensität, musste er weiter üben.

Fynn wollte den Wind nach allen Seiten hin von sich drücken, so würde auch der Sand verschwinden. Doch als er dies tat, bemerkte er, dass Japhiel wohl etwas dagegen hatte, denn die Sandkörner drückten zurück.

Verdammter Mist, dachte sich Fynn. Durch dieses Kräftewirken entstand »nur« eine Art kleiner Tornado, in dessen windstillem Zentrum sich Fynn befand. Er hatte jetzt zwar mehr Sicht, aber der Sandsturm wütete trotzdem noch und zirkulierte in einiger Entfernung um ihn herum. Und Japhiel konnte er auch nirgendwo entdecken. Außerdem bemerkte Fynn, wie die Fläche des Würfels, auf der sie sich befanden, langsam in Schieflage geriet. Er musste also nun anfangen, das Pandra in seinen Füßen zu regulieren, um sich der ständigen Veränderung der Schwerkraft anzupassen. Denn von nun an veränderte sich der Winkel und somit die einwirkende Kraft sekündlich.

Ein Klatschen ertönte und Fynn verspürte einen unglaublichen Schmerz an seinem Rücken. Als er sich umblickte, erkannte er aus Sand geformte Peitschen, die von allen Seiten gezüngelt kamen und abwechselnd auf ihn einschlugen.

Fynn musste sich etwas einfallen lassen, denn Sand gab es hier genug. Japhiel war somit klar im Vorteil. Klar, er konnte auch das Element Erde nutzen, aber mit Erde gegen den Engelskrieger der Erde anzutreten? Da konnte er ja nur den Kürzeren ziehen. Doch dann ergab sich das nächste Problem für Fynn, denn die Peitschen begannen, ihn an Ort und Stelle zu fixieren. Immer mehr Sandstränge überzogen ihn mit Erde, Fynn konnte gar nicht so schnell reagieren. »Oh nein!«, schimpfte er kleinlaut.

Dann ertönte Japhiels Stimme: »Ja, Kleiner, wenn du da nicht gleich rauskommst, giltst du als kampfunfähig, noch bevor die Zeit abgelaufen ist. Lustig, oder?«

Aber diesmal wusste Fynn eine Antwort darauf. Er griff im Geiste zu der blauen Kugel, denn er brauchte das Element Wasser!

Japhiel, der sich noch im Sandsturm versteckt hielt, verging das Lachen, als er eine Veränderung spürte.

Fynn hatte den Sand um sich herum Feuchtigkeit aufsaugen lassen, sodass er schwer wurde und von ihm abfiel.

Japhiel hatte selbst nicht den besten Blick auf Fynn, da der umherwirbelnde Sand auch ihm die Sicht einschränkte, aber er erkannte etwas Kleines auf sich zufliegen. Und die Geschwindigkeit war ungewöhnlich hoch!

Fynn hatte seine Seelenwaffe wieder herbeigerufen und mit ihr ein Wurfmesser mit einer Bombe daran auf Japhiels Position geschlagen. Da er mit ihm eben gesprochen hatte, wusste er, wo in dem Sturm er sich befand.

Eine Explosion folgte!

Fynn freute sich über den Treffer. Gleichzeitig merkte er aber nun, dass die Fläche seines Würfels senkrecht stand. Wenn er geradeaus sah, konnte er in den wolkigen Himmel blicken, und in seinem Rücken befand sich der Erdboden, wo Merdin und die anderen Engelskrieger standen. Fynn musste nun permanent auf sein Pandra fokussiert bleiben. Das war nicht zu unterschätzen!

Die Tech von Japhiel legte sich, als die Explosion verhallt war, und Fynn erkannte, dass der Engelskrieger über ein kreisrundes Loch im Boden entkommen war.

War ja klar, dass ich nicht treffe. Fynn hatte zwei Optionen: Japhiel über die Erde lokalisieren oder davonfliegen. Da er sich immer noch nicht an das Element Erde herantraute, entschied er sich für Letzteres. Er konnte spüren, dass sein Seelengeist die kleinen Wunden schon wieder geheilt hatte, daher beschwor er erneut sein geflügeltes Einhorn. Als er abheben wollte, griff eine Hand aus der Erde nach dem hinteren Bein des Pferdes. Mit einem Wiehern signalisierte es, dass der Griff nicht schwach war.

Fynn reagierte geistesgegenwärtig und beschwor zusätzlich seine Seelenwaffe. Die Studenten wurden von den Lehrern immer davor gewarnt, dass Seelengeister und Seelenwaffen viel Pandra verbrauchten, um sie aktiv zu halten. Beides gleichzeitig zu machen, war sogar exponentiell anstrengender.

Sein Arm war immer noch stärker verzaubert, daher konnte er mit seinem Hammer besonders kräftig Schwung holen. Mit einem Schlag auf die Hand konnte Fynn abheben und ließ Japhiel unter einem kurzen Aufschrei mit zwei gebrochenen Fingern zurück.

Dann hörte Fynn Merdin rufen: »Die drei Minuten sind vorbei!«

Er hatte es geschafft, keine Minuspunkte.

Kontrolle

Die Engelskrieger waren von Fynn begeistert. Sie zeigten es ihm zwar nicht offen, aber als sie sich kurz berieten, waren sie sich einig, dass er im Vergleich zu den letzten beiden Semestern große Fortschritte gemacht hatte. Merdin hatte schon angedeutet, dass sich Fynns Einstellung zu einigem sehr verändert hatte. Das betraf zum einen das, was aus Leon geworden war, und zum anderen, dass auch Kristin und er nun Gefangene von Cassiopaia hätten sein können, wenn Haniel sie nicht gerettet hätte.

Fynn wusste also nun, dass er schnell stärker werden musste, um seine liebsten Menschen zu verteidigen.

Auch Chamuela musste zugeben, dass Fynn bei der Übung gut abgeschlossen hatte: »Er hat viele Fertigkeiten richtig eingesetzt! Seinen Seelengeist hat er gerufen, weil dieser fliegen und dem Erdrutsch entgehen konnte. Bei Verletzung den Seelengeist abzuberufen und regenerieren zu lassen, war auch die richtige Entscheidung. Die Sache, dass er sich mit Wind vom Sandsturm befreien wollte, war auch kein falscher Gedanke. Nur dass es nicht ganz funktioniert hat, weil er den Element-Nachteil nicht bedacht hatte. Mit Wasser die Schwäche von Sand aufzudecken und für sich zu nutzen, war gut. Zudem hat er die Unachtsamkeit seines Gegners ausgenutzt, um ihn im Sturm zu lokalisieren. Der einzige Minuspunkt, welchen ich verteilen muss, betrifft die Sache mit dem Nahkampf. Bei gleichen Seelenwaffen und der Körpermasse, die Japhiel gegenüber Fynn hat, war das sehr gefährlich. Wenn Fynn sich im Nahkampf nicht so wohlfühlt, dann sollte er seine Seelenwaffe nur zu Verteidigungszwecken einsetzen, als letzten Ausweg sozusagen.«

Fynn seinerseits wollte nur noch eines wissen: »Meister Japhiel, vielen Dank für diesen lehrreichen Kampf. Darf ich Euch etwas fragen?«

Japhiel drehte sich zu dem Jungen um: »Aber natürlich, frage so viel du möchtest.«

»Bei unserem Kampf ist mir aufgefallen, dass Ihr extrem schnell, ohne sich groß zu bewegen, Techs bilden konntet. Hatte das etwas mit dem Licht

zu tun, welches ich immer kurz vorher aufblitzen gesehen habe, bevor Ihr eine Tech angewendet habt?«

Japhiel beugte sich etwas zu Fynn herunter, da er diesen um ein paar Köpfe überragte: »Gut aufgepasst! Tatsächlich habe ich einen kleinen Trick benutzt. Eine meiner Spezialitäten ist, dass ich meine eigenen Techs als Glyphen in meine Seelenwaffe eingravieren kann. Ich kann sie nach Bedarf aktivieren. Danach verbrauchen sie sich mit einem Glühen und sind erloschen. Ich muss diese dann später wieder neu in meinen Hammer einspeichern. Das waren die Lichter, welche du gesehen hast. Der Vorteil ist, dass ich im Kampf ganz leicht auf alle meine Techs, egal welches Level, ohne großen Pandra-Aufwand zugreifen kann, weil ich diesen ja schon beim Einspeichern in die Seelenwaffe aufgebracht habe. Dadurch kann ich mich besser auf meinen Gegner konzentrieren, weil ich keine Techs bilden muss. Die Nachteile sind, dass das Glühen meinen Gegner vorwarnt und wenn meine Seelenwaffe so stark beschädigt wird, dass sie zur Regeneration in meine Seele zurückmuss, ich meine gespeicherten Techs nicht abrufen kann. Aber dann bilde ich sie eben auf normalem Wege. Das macht nichts.«

Eine sehr ausführliche Erklärung, dachte sich Fynn. Aber ihm war das recht. Lieber wusste er etwas mehr über Methoden, als es sich ungefähr vorstellen zu müssen.

»Jetzt langweile den armen Jungen nicht unnötig. Das hättest du auch knackiger erklären können, Japhiel«, sprach Metatron mit einem leichten Witz in der Stimme. Dann wandte er sich an Fynn: »Magst du eventuell bei Kristins Übungskampf zuschauen? Sie hat ja einige andere Kompetenzfächer gewählt als du, in denen sie stärker werden möchte.«

Fynn war begeistert: »Ja, sehr gerne. Ich wusste nicht, dass sie heute auch dran ist.«

Meister Merdin kam dazu: »Doch, mein Lieber, sie hat eben erst angefangen. Komm mit, es ist nicht weit weg.«

Meister Merdin lief mit den Engelskriegern und Fynn zu einem anderen Schauplatz eines Kampfes.

Durch eine Explosion in die Luft katapultierte Erde zeigte Fynn auch ohne Merdins Weisung den Weg an.

Hier schwebte kein gigantischer Würfel in der Luft, so wie bei Fynn und Japhiel. Das Kampfareal von Kristin befand sich auf dem Boden des Uni-Außengeländes und war von einer Lichtbarriere eingezäunt. Merdin hatte auch hier etwas Magie walten lassen. Vier kleine Kristalle im Boden

bildeten die Eckpunkte der Barriere. So konnte niemand den Kampf stören und die Kämpfenden mussten keine Angst haben, Zuschauer zu verletzen.

Und tatsächlich hatten sich ein paar Studenten eingefunden, um dem Übungskampf beizuwohnen.

Fynn wusste allerdings immer noch nicht, gegen wen Kristin antreten musste. Er schaute sich kurz auf dem Kampffeld um, dann staunte er nicht schlecht. Es war Waffenmeister Ansem! Und er hatte sogar wieder zwei Hände! Als Fynn genauer hinsah, erkannte er aber, dass eine Hand eine andere Hautfarbe hatte. Es musste also eine künstliche sein. Ansem war damals im Kampf gegen Leon eine Hand abgeschlagen worden. Bis dahin war er Lehrer für Waffenkunde gewesen. Allein schon aus dem Grund, dass er als Einziger nicht nur eine Seelenwaffe besaß, sondern gleich zehn! An jedem Finger eine. Nach dem Vorfall mit Leon hatte er allerdings auf die Hälfte seiner Ringe und somit auch Waffen verzichten müssen. Aber selbst die Tatsache, dass er noch fünf Seelenwaffen benutzen konnte, machte ihn zu einem gefährlichen Gegner.

»Schau gut zu!«, gab Merdin Fynn den Rat.

»Von den drei Minuten bleibt dir noch eine, Kleine. Entweder du greifst mich mit allem an, was du hast, oder ich beende das jetzt! Du musst mehr von deinem Teufelsmonsterpandra einsetzen, nur so kannst du lernen, es zu kontrollieren«, schrie Ansem Kristin zu, die schwer schnaufend ihm gegenüberstand. Natürlich mit genügend Sicherheitsabstand.

Und er hatte vollkommen recht, Kristin musste loslassen und ihr Potenzial entfesseln. Das war ihr klar. Wäre sie stärker gewesen, hätte sie Simona im direkten Duell besiegen können und keiner wäre entführt worden.

Jeder der Anwesenden bemerkte es, als Kristin das teuflische Pandra zu befreien schien. Heiß und scharf zirkulierte der Wind um sie und riss ihr blondes Haar senkrecht in die Höhe! Glühend gelbes Pandra umschwirrte ihren dünnen Körper und sie nutzte das Pandra des Löwen-Königs in sich. Mit einem Brüllen, schon fast zu bestialisch, um von dieser Welt zu sein, attackierte Kristin den Lehrer vor sich. Eine massive Wand aus starken Schallwellen preschte auf Ansem zu. Mit diesem Angriff hatte Kristin schon einmal, im unkontrollierten Zustand, ein Mitglied von Cassiopaia umgebracht!

Der Waffenmeister grinste: »Na endlich, die Macht eines Teufelskindes!«

Ansem war schon immer erpicht darauf, mit den Mächten der Teufelskinder konfrontiert zu werden. Er rief in Gedanken eine seiner fünf Seelenwaffen. Ein Strahlen gebar ein Schwert mit schönen Verzierungen.

Es leuchtete im schönsten Gold. Mit der Spitze voran hielt er dieses ausgestreckt und zerschnitt den Schall knapp vor sich, sodass ihn kein Schaden ereilte. Dafür riss der Angriff Kristins einen großen Krater neben Ansem in den Boden. Dieser war von der gewaltigen Kraft fasziniert und war sich bewusst, dass ein direkter Treffer hätte kritisch enden können.

Fast schneller als Ansem sehen konnte, sprintete Kristin auf ihn zu. Sie zog an seinem Schwert vorbei und beschwor ihre eigene Seelenwaffe, ein Handschuh in Form einer Katzenpranke. Damit konnte Kristin das Pandra perfekt in ihrer Hand fokussieren und somit ihre Durchschlagskraft im Nahkampf erhöhen. Mit dieser Waffe schlug sie auf Ansem ein!

Allerdings wäre der Waffenmeister keine Lehrkraft, wenn er nicht rechtzeitig reagiert hätte. Und so berief er eine zweite Seelenwaffe herbei, die Kristins Faustschlag abwehrte. Es war der Schildkrötenpanzer-Schild.

Ansem wurde durch die übertragene Wucht von Kristin leicht in den Boden gedrückt, aber er hielt ihr stand.

Fynn war von Kristins Geschwindigkeit begeistert. Noch nie hatte er sie sich so schnell bewegen sehen.

Kristin biss sich vor Verärgerung auf die Lippen, weil sie ihn nicht erwischt hatte. Dann musste sie allerdings sofort wieder in die Defensive gehen, weil Ansem versuchte, sie mit seinem Schwert zu berühren.

Kristin erinnerte sich, wieso dieses Schwert so gefährlich war: Generell hatten alle von Ansems Seelenwaffen Spezialfähigkeiten und es war ihnen nicht sofort anzusehen, was sie alles konnten. Dieses Schwert hatte den Effekt, dass alles, was mit ihm in Kontakt kam, egal wie schädlich der Hieb war oder nicht, eine Explosion nach sich zog. Deswegen durfte sie das Schwert nicht einmal an einer stumpfen Stelle berühren!

Ansem ging in die Offensive. Er berief seinen Schild ab und beschwor eine weitere Seelenwaffe. Dies war ein riesiger Metallamboss, der sich um seinen Arm geschlungen hatte.

Kristin vermutete, dass er nun auch in den Nahkampf übergehen wollte, aber sie irrte sich. Er schlug mit seinem Amboss auf den Boden.

Ein kräftiges Beben löste viele kleine und große Gesteinsbrocken aus dem Fundament.

Kristin musste sich konzentrieren, nicht das Gleichgewicht zu verlieren. Dann schlug Ansem mit seinem Ambossarm auf die Steinbrocken und schleuderte sie somit auf Kristin.

Sie wusste, dass sie mit einem Brüllen und den Schallwellen dies ganz leicht abwehren konnte. Da Ansem sie aber in diesem Kampf nach ver-

schiedenen Kriterien beurteilte, konnte sie sich gut vorstellen, dass er genau das nicht von ihr erwartete. Sie entschied sich, jedem einzelnen von ihnen auszuweichen. Sie sprintete los und den meisten der Brocken konnte sie aus der Schussbahn springen, allerdings trafen sie auch ein paar und verletzten die blonde Studentin an Schulter, Beinen und nahe dem linken Auge. Als sie den Wall aus Gestein geschafft hatte, erwartete sie schon Ansem, der von oben angesprungen kam und mit seinem Amboss weit ausholte. Kristins Auge ließ keine perfekte Sicht zu, daher musste sie Präzision gegen Wucht eintauschen. Sie überspülte ihre Seelenwaffe an der Hand mit teuflischem Pandra.

Doch dann wurde Ansems Schlag mit dem Amboss plötzlich gebremst und Kristin rauschte an diesem vorbei und schlug mit ihrer Tatze auf Ansems andere Seelenwaffe ein, welche er immer noch in der anderen Hand hielt. Es war das goldene Schwert! Sie war sich zwar nicht sicher, ob das Pandra des Teufelsmonsters die Explosion dämpfen würde, aber sie musste es probieren. Das Schwert war sonst im weiteren Verlauf des Kampfes zu gefährlich für sie.

In letzter Sekunde schwang Ansem ihr das Schwert entgegen und die beiden Waffen trafen unter einem hellen Lichtblitz aufeinander. Die Wucht zerschmetterte Ansems Schwert und es musste sich zur Reparatur wieder in den Seelenring zurückziehen. Kristin freute sich, aber leider etwas zu früh. Denn die Explosion, herbeigerufen durch die besondere Fähigkeit des Schwertes, zerschlug trotz Teufelsmonsterpandra ihre Seelenwaffe. Auch diese musste zurück in den Seelenring.

Kristin wurde zu Boden gerissen und Ansem sah nun, wieso sein Amboss angehalten wurde. Eine Säule aus Wasser hatte diesen an Ort und Stelle fixiert. Der Waffenmeister war verwundert, als er feststellte, dass Kristin während des Ausweichens der Gesteinsbrocken mit Blaubeeren eine Wasser-Tech gebildet haben musste. *Nicht schlecht!,* dachte er grinsend und berief nun auch seinen Amboss wieder in seinen Seelenring.

Kristin musste sich sofort wieder aufraffen, weil sie Ansem keine Sekunde aus den Augen verlieren durfte. Ihr Körper war sichtlich von der Explosion lädiert.

»Kommen wir zum großen Finale!«, schrie Ansem und rief seine bereits vierte Seelenwaffe, eine Laterne.

Im Gegensatz zu den anderen Seelenwaffen empfand Kristin diese als eher ungefährlich und unspektakulär. Aber sie wusste, dass der erste Eindruck täuschte. Die Laterne öffnete von allein ihr großes Türchen und mächtige Feuerkugeln kamen herausgeschossen.

Er versucht mich nun auf Distanz fertigzumachen, aber er weiß doch, dass ich Wasserelementlerin bin und Wasser Feuer gegenüber klar im Vorteil ist. Wieso greift er mich also mit diesem Element an?, fragte sich Kristin und leitete Gegenmaßnahmen ein. Da Ansem keine Ansage bei der Tech-Wirkung machte, wusste sie nicht, welche Feuer-Tech es genau war, geschweige denn welche Levelhöhe. Deswegen entschied sie sich, das höchste Level zu wirken, was sie konnte. Und das waren Level-vier-Techs. Nur Stufe fünf und Meisterkunst waren höher. Sie holte acht Blaubeeren aus ihrem Beutel. Ihr Wasser, welches sie immer bei sich trug, musste sie schon dafür einsetzen, um Ansems Amboss aufzuhalten. Das Wasser existierte zwar noch, aber reichte nicht für die Techs aus, die sie vorhatte. Deswegen musste sie vier Beeren im Mund zerkauen, um die Level-vier-Tech der Wasseranreicherung zu benutzen. Sie spuckte Massen an Wasser, die sie nun gegen Ansems Feuer benutzen konnte. Dazu hatte sie die anderen vier Blaubeeren in den Händen zerrieben. Sie presste diese zusammen und fokussierte ihr Pandra. Dann wirkte sie eine Tech, die sie neu von ihrer Meisterin Chamuela gelernt hatte: »Doppelter Wasserdrache!«

Dies war auch eine Level-vier-Tech. Das umherschwirrende Wasser wurde zu zwei schlangenähnlichen Ungetümen geformt und auf die Feuerkugeln von Ansem gehetzt.

Fynn war begeistert, dass sie diese Tech so schnell gemeistert hatte. Trainiert dafür hat sie lange genug und das Ergebnis konnte sich sehen lassen.

Der Waffenmeister grinste zu Kristin herüber: »Alles, was aus meiner Laterne kommt, ist automatisch auf Level fünf! Was glaubst du bitte, wer ich bin?«

Der Schrecken stand Kristin ins Gesicht geschrieben, als die beiden Elemente aufeinandertrafen. Das Feuer wurde zwar abgeschwächt, aber einige Kugeln kamen noch durch. Durch den Dampf, der durch das Wasser entstanden war, konnte Kristin nicht richtig erkennen, woher die Gefahren kamen und wurde getroffen.

Als sie sich wieder aufraffen wollte, stand Ansem im Dunst vor ihr mit dem Amboss, den er erneut gerufen hatte. Genau in dieser Sekunde war die letzte Minute um.

»Zeit für deine Bewertung, Kleine.«

In Gedanken verbunden

»Verdammter Mist, ey, ich werd hier noch mega irre! Wie groß ist dieses beschissene Gebirge eigentlich? Dieser bescheuerte Kompass von Meisterin Sky zeigt die ganze Zeit in diese Richtung, aber da is' nichts!«, beschwerte sich eine Gestalt in schwarzer Kutte.

»Nur die Ruhe, Can, wir werden unser Ziel schon erreichen. Bitte pass auf, wo du hier hintrittst, die Passagen am Berghang sind sehr instabil«, beruhigte ihn Desmond, welcher sein Partner war. Beide Cassiopaia-Mitglieder waren auf dem Weg nach Burg Mauerstein, um das dort befindliche Teufelskind in ihre Gewalt zu bringen.

Veritas hatte eine Zeit lang das Teufelsmonsterpandra von Simona studieren können und so einen Kompass entwickelt, der einen Ausschlag anzeigte, wenn man sich einem Teufelskind unmittelbar näherte.

Sie wussten zwar, wo die Burg ungefähr lag, aber die Gebirgsketten sahen alle so ähnlich aus, dass sie sich öfters verlaufen hatten. Der Kompass hatte erst vor kurzem ausgeschlagen. Bis dahin waren sie Wochen ohne Plan herumgeirrt.

»Außerdem bin ich immer noch sehr überzeugt davon, dass wir bei den Wasserfällen linksherum gemusst hätten. Aber du musstest dich ja durchsetzen, mein lieber Can, einfach nur aus dem Grund, weil du lauter bist als ich«, gab Desmond noch zum Besten.

»Halt einfach dein Maul, jetzt sind wir ja richtig.«

Plötzlich kamen beide im hügeligen Gelände nicht weiter, weil ein großer Steinbrocken ihnen den Weg versperrte. Das passte Can natürlich gar nicht. »Soll ich den uns aus'm Weg sprengen? Gibt ein schönes ›Boom‹!«

Desmond hielt seinen Partner an der Schulter fest, um ihn ja davon abzuhalten. »Bist du wahnsinnig?! Wir wissen nicht genau, wie weit Burg Mauerstein noch entfernt ist oder wie gut sie die Region durch Späher im Auge behalten. Und dann willst du maximalen Aufstand veranstalten? Die werden die Rauchwolke deiner Explosion sehen, den Schall durch

das Hallen der Gebirge hören oder spüren eventuell noch die Eruption. Also keine gute Idee!«

Can blickte ihn missgünstig an und riss sich von seinem Griff los: »Du bist so ein Spielverderber.«

Desmond, der an einem Auge eine Augenklappe trug, schüttelte den Kopf: »Nein, ich will nur die Mission optimal zu Ende bringen.«

Can entgegnete nur mit einem »Bla, bla«.

Tatsächlich war keine Explosion notwendig, damit die beiden entdeckt wurden. Ein Augenpaar hatte sie von der Luft aus gesichtet und machte sich auf den Weg zur Zauberuniversität, um zu berichten …

»Ja, dann weiter, du Sesselfurzer«, begann Can und schickte Pandra in seine Fußsohlen. »Dann laufen wir halt einfach öde über den Brocken drüber.«

Desmond fühlte sich nicht beleidigt, weil Can immer so sprach. Außerdem wurde er besonders launisch, wenn er eine längere Zeit keine Zigarette geraucht hatte. Als sie das Hindernis mit Leichtigkeit überwunden hatten, wurde es also langsam mal wieder Zeit für eine.

Doch gerade, als Can die Zigarette anzünden wollte, meldete sich die Anführerin mental bei ihnen. Um genau zu sein, klopfte sie bei allen Cassiopaia-Mitgliedern im Geiste an, egal wo sie sich befanden oder was sie gerade taten.

»Hört zu!«, sprach Sky in Gedanken. »Leider konnten wir hier im Hauptquartier keine nützlichen Informationen aus den beiden Teufelskindern herausbekommen, die wir entführt haben. Was schade ist, denn eines davon war im Weißen Wetterschloss untergebracht, welches Creditor und Zero noch immer suchen. Es bleibt also dabei, dass wir keinerlei Vermutung haben, wo sich das Schloss über den Wolken gerade genau befindet.«

»Ja, leider hat unser Kompass auch noch nicht ausgeschlagen«, antwortete Zero, der sich wiederum mit seinem Partner Creditor ganz woanders auf Fermania befand.

Nun meldeten sich auch Can und Desmond zu Wort:

»Wir hatten Glück. Wir erhalten einen Ausschlag.«

»Jaaaa, aber finden die Kack-Burg trotzdem nicht. Bin froh, wenn wir in diesem Steingeröll hier überhaupt was finden!«, gab Can noch störrisch dazu.

Sky hatte genug von den beiden Gruppen gehört, die sich zurzeit außerhalb des Hauptquartiers befanden: »Ich möchte nun endlich mit der Konservierung der Teufelskinder anfangen. Je mehr wir bei der Tech

sind, desto schneller geht es und jeder von uns kann weitermachen. Bitte sucht euch einen ruhigen Platz. Die Tech verlangt eine hohe Konzentration von jedem von uns! In fünf Minuten seid ihr so weit, okay?«

Jeder der restlichen acht Cassiopaia-Mitglieder antwortete mental und synchron mit »Verstanden!«.

***

Sky wartete in dem großen weißen Saal auf die in der fliegenden Festung anwesenden Cassiopaia-Mitglieder.

Als Erster kam der rothaarige Wissenschaftler Veritas. Das Licht spiegelte sich in seiner Brille und in der Hand hielt er Unterlagen, die er im Laufen zu erforschen schien. Dann rollte er das Schriftstück zusammen und ließ es über seinen Ärmel in seiner übergroßen Kutte verschwinden.

Gleich nach ihm betrat Chandria den Raum.

»Kannst du bitte das Siegel vorbereiten?«, fragte Sky mit einem schon fast befehlenden Ton.

Chandria strich durch ihr bläuliches, lockiges Haar. »Einen Moment.« Nachdem sie kurz in ihrer Kutte gesucht hatte, fand sie das Objekt der Begierde: ihren Lippenstift! Sie rollte ihn auf und begann, damit auf dem weißen Boden zu zeichnen.

Sky rollte mit den Augen: »Können wir uns nicht mal richtige Farbe besorgen oder zumindest Blut oder so was in der Richtung? Das ist doch lächerlich!«, sprach sie und zeigte damit abwertend auf das, was Chandria da tat.

Weiße Keilschuhe traten Chandria den Lippenstift aus der Hand. »Ich gebe euch vollkommen recht, Anführerin!«, ertönte eine leicht arrogante Stimme. Jennipher war mit ihrem Partner Ednan in den Raum getreten. »Achtung, Chandria, wenn du dich so tief bückst, bekommst du eventuell noch einen Hexenschuss«, grinste sie diese frech an.

Chandria hob ihren Lippenstift wieder auf und ballte eine Faust. »Pass auf, was du sagst, sonst setze ich der Hexe gleich mal einen Schuss!«

»RUHE!«, beendete Sky den Streit. »Jennipher, reiß dich zusammen! Und Chandria, zeichne den Bannkreis fertig! Es ist gleich so weit!«

Sky rief mental nun die anderen Mitglieder mithilfe einer Tech zu sich: »Astralverkörperung!«, und mit einem Summen erschienen zu den fünf fleischlich anwesenden Mitgliedern die restlichen vier, die gerade auf Mission zu den beiden großen Städten waren, wo sich zwei weitere Teufelskinder

befanden. Die Astralprojektionen waren bunt flackernde Schatten. Nur an der Körperstatur und der Stimme konnte man halbwegs unterscheiden, wer wer war. Sie verteilten sich gleichmäßig auf den Ring. Allerdings blieb ein Platz leer. Eigentlich sollte er von jemandem besetzt sein, der sich nun aber gleich innerhalb des Kreises befinden würde.

Sky nickte Chandria zu. Diese zuckte kurz mit der Schulter und eine Wassersäule brachte das erste zu versiegelnde Teufelskind in den Raum. Es war Simona! Durch ihren unkontrollierbaren Ausbruch an der Zauberuniversität konnte Cassiopaia sie nicht mehr als zehntes Mitglied dulden. Sie war zu unberechenbar, so wie es Teufelskinder eigentlich schon immer waren und sein würden.

Ihr schlaffer Körper wurde von der Wassersäule in die Mitte des Bannkreises geworfen.

»Ist sie tot?«, wollte Creditor, eine der Astralprojektionen, wissen.

»Natürlich nicht! Dann würde auch das mächtige Teufelsmonster sterben und das wollen wir nun wirklich nicht. Sagen wir es so, Jennipher musste sie in einen tiefen Schlaf versetzen, das war besser so«, antwortete Sky ihm.

»Und wieso versiegeln wir nicht alle drei gefangenen Teufelskinder auf einmal? Das würde uns doch Zeit sparen?«, kam eine weitere Frage von einem anderen Astralschatten.

Sky war sichtlich genervt von der ganzen Fragerei: »Dafür gibt es zwei einfache Gründe. Erstens weißt du doch selbst, wie anstrengend es ist, allein schon ein einziges Teufelskind zu konservieren, und zweitens ist es viel zu gefährlich, drei Teufelskinder auf einem Haufen zu haben. Würden sie gleichzeitig Amok laufen, hätten wir fünf verbliebenen keine Chance!«

Jennipher hustete aus Protest.

Sky blickte sie finster an. »Du weißt, dass ich recht habe.«

Es wurden keine weiteren Fragen gestellt.

Die Mitglieder schlossen ihre Augen und pressten ihre Hände zusammen. Bei jedem herrschte vollkommene Konzentration.

Sky konnte nun also beginnen! Sie drehte sich um und blickte auf den größten leeren Platz in diesem weißen Raum. Jetzt sollte sich enthüllen, für was er benötigt wurde. Sky presste ihre Handflächen zusammen: »Ich rufe dich, du Sammler der acht Bestien. Hiermit beschwöre ich dich. Erscheine … antike, weiße Sphinx!«

Der Raum begann zu beben und helles Licht überflutete den Boden vor Sky. Glitzer und Glanz flogen durch die Luft und langsam wuchs aus dem Licht im Boden der Kopf einer Sphinx, gefolgt von ihrem Körper. Sie

war riesig, und wunderschön. Angenehm warmer Wind begann in dem verschlossenen Raum zu zirkulieren. Die schwarzen Kutten aller wedelten wild umher.

An jeder ihrer Tatzen hatte die riesige Statue vier dicke Zehen und an den Rückenseiten, von vorne nach hinten entlang, rundliche Einkerbungen. In einer befand sich auch schon ein in Kristall konserviertes Teufelskind. Dieser Junge war Noel, den Chandria und ihr im Kampf gefallener Partner Yael damals im Dorf der Meerjungfrauen gefangen hatten. Nun sollte Teufelskind Nummer zwei folgen.

Als nun auch Sky ihr Pandra völlig zu fokussieren begann, leuchtete das Siegel am Boden giftgrün.

»Möge der Spaß beginnen. Jetzt kommt eine Technik auf Level fünf.« Und dann machte Sky ihre Ankündigung wahr: »Heilige Götterkunst. Kristallisierung des Teufels!«

Der Mund der herbeigerufenen weißen Sphinx bewegte sich. Oder besser gesagt: Die aus Marmor bestehende Kinnlade entriegelte sich und fiel ein ganzes Stück weiter herunter. Jetzt sah es so aus, als hätte die leblose Figur von selbst ihr Maul geöffnet. Dieses wirkte wie ein Höllenschlund.

Weißer Nebel begann aus dem übergroßen Maul zu strömen. Er fiel auf das grün leuchtende Siegel, in dem Simona lag. Der Dunst drang in ihren Körper ein, durch Nase, Mund, Ohren und Augen.

Simona konnte noch so tief schlafen, der Instinkt des Teufelsmonsters in ihr spürte, dass etwas nicht stimmte. Simona riss ihre Augen auf, welche rot angelaufen waren. Alle Cassiopaia-Mitglieder spürten sofort den enormen Energieanstieg, welchen sie nun zu bändigen hatten.

Die Hexe Jennipher blinzelte mit einem Auge und beobachtete Simonas Kampf gegen die Konservierung in Kristall. *Verdammt, warum kann nicht einmal etwas nach Plan laufen? Anscheinend sind Teufelsmonster sogar stärker als manch ein Zauber. Unglaublich!*, dachte sie.

Allerdings musste Jennipher bedenken, dass Simona das zweitstärkste Teufelsmonster in sich barg, den Bären-König. Nur der Phönix-König von Fynn war mächtiger. Der damals konservierte Noel hatte zum Vergleich das zweitschwächste Teufelsmonster in sich, den Stier-König.

Zwar begann sich schon eine dünne Schicht Kristall um Simonas Körper zu legen, aber ihr Wutausbruch war stärker als gedacht. Sie bäumte sich auf und in ihrem Blick lag kein Funke Menschlichkeit mehr, als sie anfing zu brüllen wie ein Tier. Energetische Blitze zuckten durch den weiten Raum und durchschlugen einige der Astralschatten.

»Hey, Hexe, unternimm was! Ich habe keine Lust, wegen deinem misslungenen Zauber ein Loch im Kopf zu haben!«, brüllte Chandria sie an, denn bei einem realen Körper hätte ein Treffer fatale Folgen gehabt.

Jennipher wollte aber sowieso in das Geschehen eingreifen, unabhängig von Chandria. Der Kristall auf ihrem Stock begann weiß zu leuchten, denn Jennipher wirkte reine Magie. Ketten, geschmiedet aus Licht, schnellten aus dem Kristall hervor und umwickelten Simona. Diese fixierten sie nicht nur, sondern absorbierten auch die gefährlichen Entladungen.

Der Kampf ums Überleben war für Simona letztendlich aussichtslos. Nach minutenlangem Strampeln und Zappeln legte die erste Schicht Kristall ihre Bewegungen still.

Etliche weitere Schichten folgten, bevor sie neben Noel in einer weiteren Einkerbung in der weißen Sphinx verschwand.